

Використання інтелектуальних ігор для формування особистості студентів у вищому навчальному закладі

К.Е. Колісник, канд. істор. наук

Українська державна академія залізничного транспорту

Вища школа повинна готувати висококваліфікованих спеціалістів, людей, які здатні керувати, приймати відповідальні рішення протягом короткого часу. Одним із завдань виховного процесу у вищому навчальному закладі є формування особистості студентів, виховання всебічно розвиненої людини. Крім традиційних способів виховання можна використовувати інтелектуальні ігри, в першу чергу такі, як «Що? Де? Коли?», брейн-ринг, «Своя гра», «Ерудит-квартет», «Трійка» тощо.

В Українській державній академії залізничного транспорту з 1997 року діє клуб інтелектуальних ігор, учасниками якого за цей період були понад 200 студентів та викладачів. Досвід діяльності клубу дає можливість зробити певні висновки щодо впливу інтелектуальних ігор на формування характеру студентів.

Формування особистісних якостей в інтелектуальних іграх здійснюється за рахунок двох факторів. З одного боку, діяльність клубу в цілому та існування кожної команди зокрема вимагає здійснення регулярної організаційної роботи: організація тренувань, проведення змагань, здійснення поїздок на міжобласні змагання тощо. Таким чином, студенти отримують необхідний організаторський досвід, вчаться співпрацювати між собою, організовувати діяльність своїх команд.

З іншого боку, сама сутність інтелектуальних ігор спонукає студентів до лідерства, виховує в них рішучість, впевненість в своїх силах, вміння швидко аналізувати інформацію і приймати правильні рішення. В першу чергу лідерські якості формуються у капітанів команд, на яких лягає основна відповідальність за прийняття рішень, але при цьому кожний з гравців грає свою роль в команді і бере участь у виборі відповіді.

Кожна з інтелектуальних ігор має свою специфіку і свої особливості впливу на формування характеру студентів. Найбільш відома з них - «Що? Де? Коли?» в найбільшій мірі спрямована на командну взаємодію. Протягом хвилини капітан команди повинен налагодити обговорення, спрямовувати його в необхідному напрямку, оцінити різні версії відповіді і вибрати з них правильну. Таким чином, капітан команди отримує досвід керівництва невеликим колективом,

організації спільної роботи, що є дуже корисним для подальшої професійної діяльності. Брейн-ринг робить задачу капітана ще більш складною. Йому необхідно за лічені секунди вислухати своїх гравців, прийняти рішення про те, чи слід давати відповідь і що саме відповідати. В ході гри капітан отримує досвід оперативного реагування на ситуацію, дій в умовах вкрай обмеженого часу. «Ерудит – квартет», як командний варіант «Свої гри» дає можливість проявити свої лідерські якості кожному гравцю команди. З одного боку, кожен гравець грає самостійно і сам приймає рішення, з іншого боку, всі результати враховуються разом. Таким чином, кожен гравець несе відповідальність за результат всієї команди.

В цілому, різні інтелектуальні ігри успішно доповнюють одна одну. Вони дають можливість розвинути як інтелектуальний потенціал студентів, так і різні позитивні якості характеру. Систематичні заняття інтелектуальними іграми виховують сильну особистість, яка здатна діяти в складних умовах, приймати оптимальні рішення в найшвидші строки, керувати колективом, сприяють вихованню колективізму, вмінню взаємодіяти з іншими людьми та спільно досягати успіху. Широке використання інтелектуальних ігор, як в навчальному процесі, так і за його межами, дає помітний позитивний ефект у вихованні студентської молоді.